ANIME ANGELS

CAFE
- Special-GFX Interview

ANIME THEME
- Istoria magiei in Europa si Asia

OLD JAPAN
- Miko & Monks
- Zeitati japoneze

NEW JAPAN
- The Black Mages
- Talismane Japoneze

MANGA/ANIME
- FMA
- xxxHolic
- Spirited Away
- Meru Puri

NR. 4

CUPRINS

tema - magie

Fire Element - Cafe

A few words

Special: Gfx Interviu

Air Element - Anime Theme

Istoria magiei in Europa si Asia

Dark Element - Old Japan

Miko&Monks

Zeitați japoneze

Earth Element - Modern Japan

Black Mages

Talismane japoneze

Water Element - Anime/Manga

Full Metal Alchemist

xxxHolic

Ultra Maniac

Meru Puri

Light Element - Divertisment

Manga game

THE BLACK MAGES

A few words

Toamna ne bate încet încet la uşă. Vremea se răceşte, lumina zilei scade, iar natura îşi schimbă haina. Mai auzi în stânga sau în dreapta pe unii comentând: gata vaaraaaa, vine toamna (sniff sniff). Bun şi ce dacă? Toamna nu are frumuseţea ei?

Ar trebui să învăţăm să vedem în fiecare schimbare nu doar primul lucru negativ care ne afectează ci şi partea bună, partea plăcută pe care deseori o ignorăm pentru că suntem prea preocupaţi de alte aspecte. Toamna aduce o binecuvântată răcoare ce ne mai aduce aminte că putem respira un aer mult prea sufocant în zilele toride ale verii, câmpurile îşi prezintă cultura de sezon, la fel şi pomii fructiferi ce te îmbată cu aroma fructelor lor. Poate că unii veţi râde irnonic şi vă veţi gândi la micile lecţii din şcoala generală. Da, poate nu ar fi rău să privim lumea din jurul nostru cu acei ochi de copii.

Şi că am vorbit de copii, toamna se numără bobocii :), septembrie e luna care marchează începutul anului şcolar (ieah, right, veţi spune unii). Vă mai amintiţi de emoţiile primei zile de şcoală, pregătirea ghiozdanului, uniforma şi florile pentru doamna învăţătoare? Prima zi de liceu, prima zi de facultate, fiecare din aceste zile reprezintă un nou început, o schimbare, un pas important în viaţa noastră. Ştiu, nu sunt mulţi care iubesc şcoala, din diverse motive, dar să încercăm să privim şi un pic altfel această perioadă din viaţă. Mai târziu vor apărea alte probleme, viaţa va deveni din ce în ce mai complexă şi mai dificilă. Bucuraţi-vă de copilărie şi încercaţi să o trăiţi din plin, pentru că să ştiţi, sunt copii care nu au cunoscut copilăria, fiind nevoiţi să se maturizeze înainte de vreme.

Ce legătură au cuvintele mele (aham..teoria chibritului mai bine spus :P) cu magia, tema revistei? Eu zic că au şi cred că îmi veţi da şi voi dreptate dacă vă gândiţi un pic la tot ce înseamnă anotimpul toamna. Cineva mi-a povestit că într-o zi de toamnă, o fetiţă de 2-3 anişori a cules un mănunchi de frunze căzute şi a spus: ***toamna frunzele înfloresc****. Cum este posibil aşa ceva decât daca nu...prin* ***magie****. E drept, este o altfel de magie, una dintre cele mai frumoase însă.*

Semnează : un suflet de copil (ce speră să nu moară ^^)

P.S.: We would like to remind you that many people put their heart, soul, couple of kidneys and some legs in this magazine, so you better enjoy it ^^

GFX Interviu Selena

***Se foieşte pe scaun* Am o bruscă lacună în inspiraţie exact când ar trebui să încep acest interviu. Or fi emoţiile? ^^ Cine ştie ... Se uită la Selena cum se aşează delicat pe scaun ... *se foieşte şi mai tare* ... *cough* ... *puts on the serious reporter face*. Şi subit:**

1.*waves at Selena* Heya girl ... how's life? *laughs*

waves back at Saky Pretty boring right now. Mă recuperez de pe urma vieţii de student. *laughs* Şi dau primul interviu din viaţa mea O__o. Recunosc că e puţin şocant, însă în sensul bun. ^-^

2.Ok, ca să o prezint aşa cum trebuie, Selena here este o gfx-eriţă. Cu alte cuvinte, folosindu-se de Photoshop ... ne bagă pe toţi în boală cu ale ei wallpapere, set-uri (signature+avatar) pentru forumuri şi webdesign (layouts). So ... cum ai descoperit, când ... ce te-a atras în acest hobby?

Pot spune că dintotdeauna am fost o fire înclinată spre artă şi spre tot ce e frumos şi colorat. Încă de mică am „studiat" pictura şi desenul, însă niciodată la modul serios sau strict. Caietele mele din şcoală sunt pline de floricele şi chenare, nu pentru că era vreo modă sau o obligaţie şcolară, dar mi se părea mai uşor să învăţ dintr-un caiet care arăta pe placul meu. *laughs*

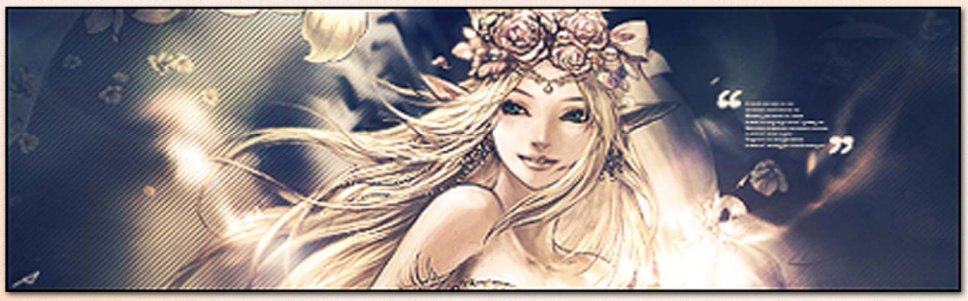
Revenind la întrebarea ta, când am intrat în lumea aceasta vastă a internetului, am fost încântată de imagini. Recunosc că primul lucru pe care l-am făcut a fost să salvez toate imaginile cu Sailor Moon (vis de copil, ce vreţi? ^^"). Şi încet-încet m-am gândit ce aş putea face care să-mi facă plăcere şi la care să mă pricep, măcar cât de cât. Însă totul a venit în timp, acum 2 ani abia învăţam ce înseamnă semnături şi avatare, descopeream Photoshop-ul şi pur şi simplu mă jucam. Şi încă mă joc. ^-^

3. Presupun că unele cereri, de set-uri de ex., sunt mai dificile? Ţi s-a întâmplat vreodată să zici ... „Nu pot să fac asta"?

Sinceră să fiu, nu cred că mi s-a întâmplat încă. Într-adevăr, nu pot lucra cu orice imagine. Cât timp nu îmi transmite nimic, atunci totul devine forţat. De obicei, fac seturi pentru oameni care înseamnă ceva pentru mine sau care au gusturi asemănătoare cu ale mele. Şi atunci nu e greu.

4. Ce te inspiră? Şi când inspiraţia nu vine (pentru că se întâmplă deseori) cum reacţionezi?

Întradevăr, inspiraţia de multe ori



te poate trăda şi părăsi atunci când ai mai multă nevoie de ea. Şi am pățit-o de multe ori.

De exemplu, în cazul wallpaperelor, ideile au venit de la sine. E ca şi cum ai pune mai multe elemente pe o hârtie şi îți dai seama că dacă le aşezi într-un fel anume sau adaugi un element de legătură, poate ieşi ceva frumos. Nu mă gândesc niciodată dinainte, nu am o imagine a ceea ce va ieşi. De aceea spun că mă joc, cu efectele, culorile, până iese ceva ce-mi place. Dacă nu-mi place, nu insist. Las să treacă o zi şi apoi privesc respectivul wallpaper/sig şi continui să lucrez sau o iau de la capăt. Ține foarte mult de starea mea interioară şi, ca orice mic artist, îmi transpun sentimentele în ceea ce fac.

5. La început, ca toată lumea, creațiile tale erau mai "crude" ca să zic aşa. Am văzut cu toții, cum te perfecționai pe zi ce trece, pe set sau wallpaper creat. Ai vrut vreodată să te laşi "de meserie? Sau, reformulând ... Ai fost vreodată deprimată îndeajuns, încât să-ți laşi hobby-ul în pace?

Nu cred. Poate o să sune un pic aiurea, însă pasiunea asta o am în special pentru mine. Mie îmi face bine psihic. Poate să nu iasă cine ştie ce la final, dar procesul în sine e relaxant şi provocator în acelaşi timp. Nu mă obligă nimeni să mă ocup de aşa ceva, nu e o meserie de care să mi se acrească pentru că nu mă ridic la un anumit nivel. Au fost perioade de pauză, perioade de care am avut nevoie, pentru că în orice trebuie făcut câteodată pauză, însă nu m-am gândit să renunț.

6. Cum e ... cum te simți atunci când creezi ceva? Cum te simți atunci când acel "ceva" ajunge în văzul tuturor şi e apreciat de lume?

E un sentiment extraordinar. De exemplu, contul meu de pe DeviantArt mi-a adus multă bucurie. Chiar dacă nu au fost mulți oameni care au comentat lucrările mele, faptul că le-au plăcut şi am reuşit să transmit ceea ce îmi doream, mi-a adus un sentiment de fericire. Şi la fel simt când văd că oamenii „poartă” seturile făcute de mine, că wallpaperele mele sunt privite zilnic de cei care au ales să le folosească, înseamnă că am reuşit să fac ceva ce va rămâne şi care place.

7. Presupun că ai avut şi reacții de genul "You s*ck!" ... sau cine ştie ce replici asemănătoare? A fost cineva îndeajuns de violent în aprecieri încât să te facă să te gândeşti de 2 ori la cât de talentată eşti?

Au fost şi comentarii răutăcioase şi mi s-a întâmplat ca un sig sau layout de site să fie desfiinţat total. Însă ce fac nu poate să placă tuturor. Oamenii au gusturi diferite şi aşa e normal. Mereu am spus că dacă există măcar o persoană căreia să-i placă ce fac, atunci nu e în zadar. Pot accepta că ceva din ce fac nu se ridică la un anumit standard şi pot accepta că mai am de învăţat, iar atâta timp cât primesc sfaturi şi indicaţii care mă pot ajuta, n-am de ce să mă supăr.

8. Arta cere sacrificii, sau măcar aşa se spune. Ai dat ceva la o parte pentru acest talent al tău?. Chiar dacă asta a însemnat să renunţi la alte plăceri?

Hmmm… Nu pot spune că am sacrificat ceva, poate doar câţiva nervi atunci când ceva nu ieşea aşa cum mi-ar fi plăcut sau cum ar fi plăcut altora. Chiar dacă e un hobby, tind uneori să-l iau mult prea în serios şi să pun la suflet dacă nu iese bine. Însă, fiind doar o pasiune de care mă ocup în ritmul meu şi în timpul liber, nu consider ca am renunţat la ceva în favoarea unei activităţi care îmi place. Cât timp începi să sacrifici ceva pentru o pasiune, nu ştiu dacă se mai poate numi aşa şi dacă nu cumva s-a transformat într-un anumit moment în obligaţie.

9. Mie una mi s-a întâmplat să cunosc persoane cu „preocupări" asemănătoare (gen desenat sau scris), care au avut probleme cu părinţii. Ei, probabil, automat credeau că din asta vor trăi copiii lor şi le „denigrau" ca să spun aşa munca. Oricât de mult ai adora ce faci, să ştii că cei mai apropiaţi ţie nu sunt de acord cu ce faci tu, e stresant. Ai avut asemenea pătanii?

laughs Mama nu mi-a văzut decât wallpaperele şi site-urile şi s-a simţit extrem de mândră. A avut o stare de confuzie gen: „tu ai desenat asta? O_o". Până la urmă a înţeles că e vorba de editare a unor imagini pre-existente sau îmbinarea mai multor imagini în ceea ce se cheamă manipulare-foto. Dar tot e încântată de ceea ce fac şi nu cred că ar opune rezistenţă la capitolul ăsta. Mama are tot suflet de artist, aşa că nu ar avea de ce să denigreze o astfel de activitate, mai ales că e ceva de viitor.

10. Ce sfat le-ai da celor care sunt îngrădiţi în vreun fel de oameni apropiaţi lor?

Poate că la capitolul gfx nu mă îngrădeşte nimeni, însă cunosc sentimentul. Problema e că atunci când renunţi la ceva ce îţi place pentru a urma ceva ce place altora, renunţi la o parte din tine, te trădezi pe tine ca om. Nu mă simt în

măsură să dau sfaturi, însă decât să existe regrete mai târziu, e mai bine să-ți urmezi propriile vise, chiar dacă o poți da în bară, măcar ştii că a fost alegerea ta.

11. Ai spus că tu creezi din pură plăcere şi nevoie psihică. Dar, te-ai gândit vreodată sau ai vrea să câştigi şi bani de pe urma lor? Nu neapărat să-ți câştigi şi existența ...

Sigur ca m-am gândit şi încă sper să fac ceva în domeniul acesta. Evident că nu se câştigă bani din semnături sau wallpapere, dar se câştigă bine din webdesign sau editare foto-video. În prezent îmi doresc să fac un curs de grafică sau editare pagini web, pentru că degeaba am anumite cunoştințe dacă nu am şi o hârtie care să dovedească asta. Şi mă las în mâna destinului, dacă va fi să fac ceva în domeniu atunci va apărea o şansă de undeva.

12. Acum, legat de universul anime/manga, a fost oare această lume ca un catalizator pentru imaginația şi dorința ta de a crea? Ce înseamnă acest univers pentru tine? Dar pentru creațiile tale?

Nu m-am gândit niciodată. *thinks* Ca fan anime/manga (eu fiind mai mult fan anime) cred că pasiunea aceasta îşi pune amprenta asupra ta ca individ, conştient sau inconştient. Anime-urile mele din copilărie au avut un impact mai puternic asupra mea, au adus elemente frumoase în viața mea, ca de exemplu

Luna şi trandafirii, lucruri banale pentru unii, dar pentru mine au căpătat o simbolistică aparte şi se pot găsi în multe dintre lucrările mele. În mod sigur anime-urile mi-au hrănit imaginația şi au ținut şi țin încă viu copilul din mine. Din păcate, n-am înclinații pentru a crea personaje anime/manga, aşa cum au cei care se ocupă de fanart şi pe care îi respect. Însă personajele anime au o frumusețe aparte şi îmi face plăcere să le folosesc în lucrările mele, mai ales în seturile pentru forumuri, care sunt atât de căutate la ora actuală.

13. Deşi aş continua la infinit, mi-e că şefele o să mă fugărească dacă o să o mai lungesc. >.> Aşa că ... Nişte cuvinte de final, te rog :D ... Despre artă, despre tine, despre acest forum şi noi cei care îți iubim talentul ... despre tot ce vrei tu ...

Is it over? T-T Finalul întotdeauna e cel mai greu şi mi-e destul de greu să găsesc cuvintele potrivite. De-a lungul timpului, multe persoane de pe acest forum mi-au încurajat munca în acest domeniu şi pentru mine acest lucru înseamnă enorm. Chiar dacă pentru unii sunt doar „fata care face sig-uri şi wallpapere frumoase", mă bucur că am reuşit să bucur anumiți oameni prin seturile făcute de mine. În ziua de azi e din ce în ce mai greu să ai un stil al tău individual şi faptul că sunt persoane care încă mai apelează la mine pentru câte un set înseamnă că lucrurile au un rost. Sper că de acum înainte să reuşesc să mă perfecționez în domeniul acesta, pentru că întotdeauna e loc de mai bine şi să fac lucrări din ce în ce mai frumoase.

14. *Waves goodbye at Selena* It was fun ... S-o mai facem lată ... ş-altădată ... ^_^

Cu mare plăcere, Saky. *hugs* Pentru mine a fost o bucurie să colaborăm la acest interviu şi sper ca cei care o să-l citească să simtă un pic din bucuria asta, iar acest interviu să fie primul dintr-un lung şir, pentru că sunt mulți oameni talentați pe forum, într-un domeniu sau altul. *hugs all*

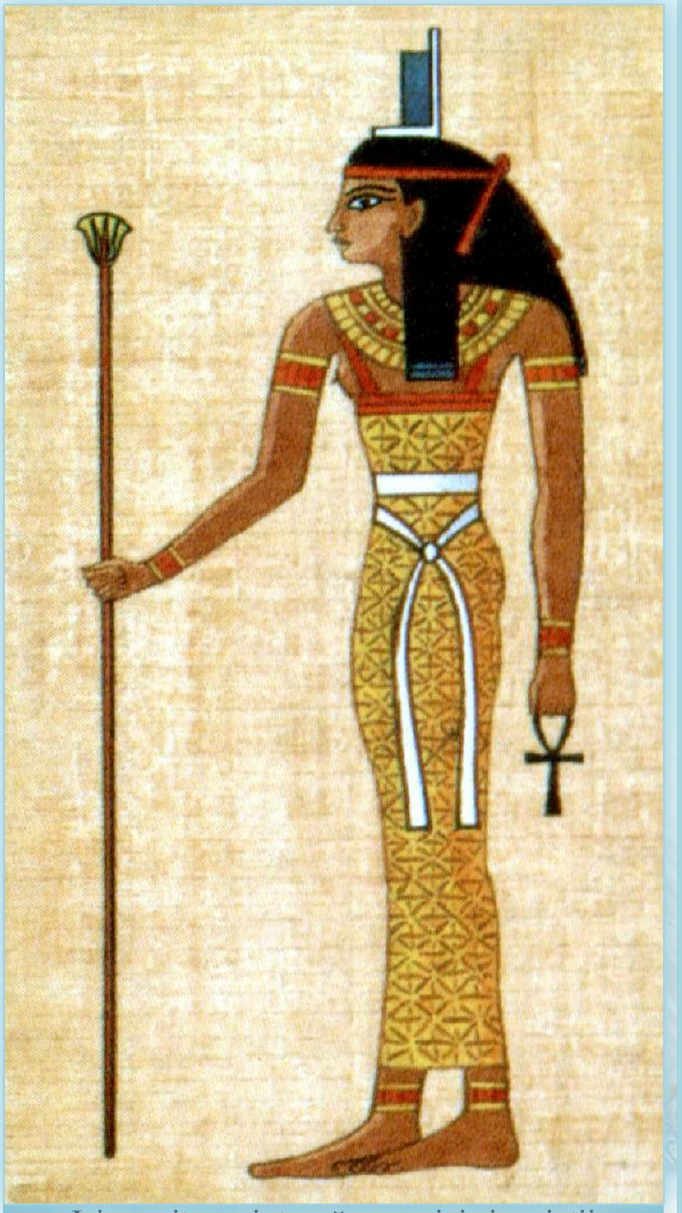
**A big sigh of relief* Am făcut-o şi pe asta ... See you next time guys ... la un alt interviu, ameţit bine de către moi ... nimeni alta ... trademark included *laughs* (n_n)Y*

Articol de: Tzakey(Saky)

Despre magie în Europa şi Asia

Cel mai puternic lucru de pe lumea asta ar putea fi considerat „puterea minții umane”, lucru care s-ar aplica foarte bine în cazul magiei. Aceasta ar putea fi definită ca un sistem conceptual care oferă omului putere asupra „celor văzute şi celor nevăzute”, prin mijloace mistice, paranormale etc.

Magia a apărut odată cu zorii primelor civilizații, ca sisteme de credințe în mare parte. Termenul de 'magie' însă, a apărut abia în secolul 14 în Franța, cuvântul 'magique' fiind derivat din greacă (magikos) făcând referire la activitatea magilor. Magia datează cel puțin din anul 50.000 Î.Hr, de unde pot menționa oamenii care trăiau în peşteri şi care probabil au inițiat magia, inventând primele ritualuri. De exemplu, se crede că vânătorii desenau animale sau scene de vânătoare, înainte să pornească la vânătoare, crezând că acestea vor deveni realitate cât erau plecați. Nu conta faptul că nu se întampla asta, ci conta mai mult că le dădea încredere în ei, să zicem, un fel de magie-personală. Aşadar putem spune că magia a apărut ca o nevoie a omului de a crede în ceva atunci când nu se simte prea sigur pe puterile sale.



Isis, zeița egipteană a magiei şi a vieții

Magia în Asia

Credința în magie/vrăjitorie şi practicile corespunzătoare par să fi avut o mare arie de dezvoltare în trecut. Vechii egipteni foloseau amulete, figurine magice şi ritualuri. Magia ocupa un rol foarte important pentru ei, deoarece aceştia credeau că îi va ajuta cu recolta, pedepsirea anumitor persoane cât şi recompensarea şi, desigur, menținerea faraonului fericit şi ajutarea spiritului acestuia după moarte.

În ceea ce priveşte creştinismul, există referințe nenumărate ale magiei în Biblie, iar criticile la adresa acestor practici nu par să se bazeze aşa de mult pe ideea de fraudă, cât pe „răutatea” magiei în sine, ca păcat. Cuvântul „vrăjitoare” îşi are originea în limba ebraică, astfel faptul că în Noul şi Vechiul Testament găsim condamnări la adresa practicilor vrăjitoreşti, nu ar trebui să ne surprindă. Însă, anumite versete din Deutronom şi Ieşirea nu doar condamnă vrăjitoarele ci

oferă şi justificări pentru "vânătoarea" acestora. Legile iudaice asociază practicile vrăjitoreşti cu idolatria şi/sau necromanţia, ambele fiind ofense serioase la adresa învăţăturii şi practicilor iudaice. Conform iudaismului tradiţional, se confirmă existenţa magiei, ca o practică interzisă, fiindcă presupune închinarea la alţi zei.

În ceea ce priveşte islamul, se crede că magia a fost „predată" de diavol omenirii, fiind luată foarte în serios, de la divinaţie la producţia de amulete şi echipamente magice etc, toate fiind interzise.

În Antichitate, în India s-a dezvoltat o colecţie de vrăji şi farmece clasice, asociate cu vrăjitoria, cu scopuri 'malefice' gen: să moară capra vecinului sau chiar vecinu' ori, mai bine, soţu' vecinei de la 3^^ (fiecare după nevoie). Credinţa în supranatural este încă încrengată în multe părţi din India, iar mici 'crime' dedicate magiei mai apar ocazional în presă, ehh, ce să-i faci?

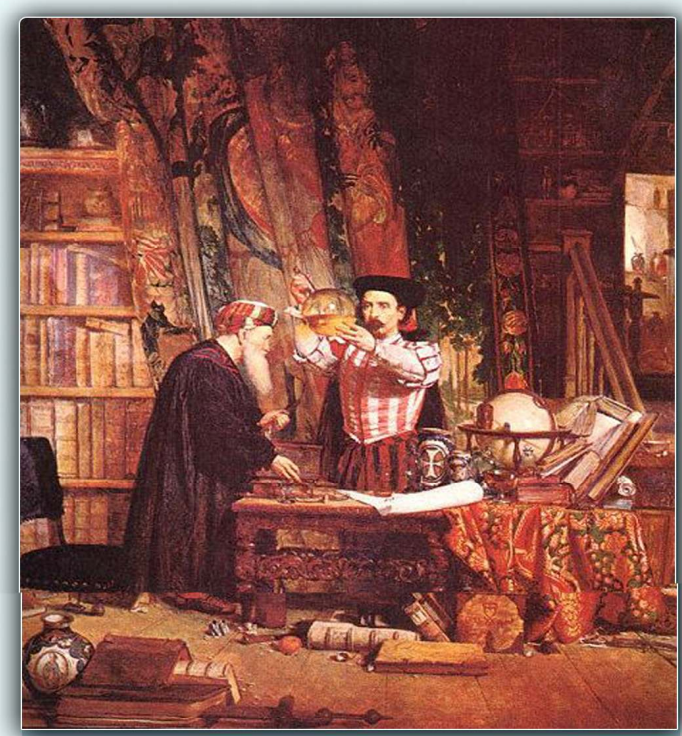
Având în vedere că religia shinto a Japoniei a asimilat pe parcurs şi elemente din budism, magia n-a apucat să prindă conotaţii negative. Aici vrăjitoarele nu au fost vreodată arse pe rug, ci sunt considerate doar femei cu cunoştinte înalte şi faimă, nelimitându-se doar la ficţiune ca în manga sau anime.

Magia în Europa

Tradiţiile greco-romane prespuneau că magicienii deţin cunoştinţe secrete şi abilitatea de a canaliza puterea de la sau printr-o zeitate politeistă, spirit sau strămoş ai vechiului penteon. Multe dintre tradiţiile asociate cu magia din întreaga lume derivă din fascinaţia vechilor credinţe din Orientul Mijlociu, în timp ce ritualurile adresate elementelor naturale sunt moştenite din Mesopotamia şi Egipt.

Papirusurile greco-egiptene din secolul 1-4 d.Hr., includ 'reţete' magice ce presupun animale şi diferite substanţe (deseori, tot de la animale…) conţinând atât instrucţiunile de 'preparare' cât şi instrucţiunile de folosire în ritualuri pentru a sporii puterea vrăjilor. Aceste texte scot în evidenţă de asemenea şi practica necromanţiei, invocarea spiritelor celor morţi, folosite ca scut împotriva forţelor răului.

În Europa, în perioada Evului Mediu şi a Renaşterii, a luat



"Renel the Alchemist" Sir William Douglas(1853)

naştere magia ca ştiinţă, apărând alchimia, necromanţia, geomanţia, hidromanţia (pe româneşte: datu' în apă, aer, foc, cititu' în oase şi chiar în scalpuri >_>).

În acele vremuri apar alchimiştii care căutau în mare parte două substanţe, piatra filozofală şi elixirul vieţii. Piatra filozofală se credea că poate transforma orice metal în aur, în timp ce elixirul vieţii reprezintă o substanţă care poate vindeca orice boală şi care prelungeşte viaţa.

Perioada Inchiziţiei variază în diferite ţări, având la bază însă acelaşi principiu, combaterea ereziei. Aceasta presupunea existenţa unui tribunal care se ocupa cu judecarea 'păcătoşilor' cât şi un proces (de cele mai multe ori injust). Multe aşa-zise vrăjitoare şi-au găsit sfârşitul în această perioadă.

Cam din 1500 magia s-a răspândit în lume, iar prin 1600 deja, se ajunge la "perioada de trecere" către perioada evoluţiilor ştiinţifice ce desfinţau magia ca artă sau ştiinţă, rezumând-o la "o înşelătorie a minţii".

În ziua de astăzi magia este foarte diferită de acum câteva sute de ani, unele persoane încă o iau în serios sau doar se amuză citind horoscopul din ziar ori rămân muţi de uimire la trucurile magice ale „celebrului” Mindfreak.

Per total e cam dificil să vorbeşti despre magie în termeni generali, fiindcă magia e orice mai puţin generală, e personală, ţine de gândirea şi firea fiecăruia, e influenţată de dezvoltarea fiecăruia, abilitatea de a crede sau nu, de a spera că o forţă mai mare ca noi ne va ajuta sau de a crede că putem stăpâni totul.

Cel mai greu lucru legat de magie nu e neapărat să cunoşti sau să înţelegi, ci să fi capabil să triezi informaţia, să înţelegi în ce crezi şi în ce nu şi să nu îţi pierzi încrederea.

Articol de: Kykyo13

Miko este un vechi termen japonez care, în antichitate, însemna "femeie şaman, mediu, profet", al cãrei scop era sã transmitã profeţii divine. În prezent, termenul semnificã "fecioarã de altar, virginã consacratã unei zeităţi", iar reprezentãri ale acesteia se întâlnesc în Templele Shinto.

ISTORIE

Aşa cum am menţionat, termenul datează încă din antichitate şi era atribuit femeilor care intrau în transe şi transmiteau profeţii sau cuvinte din partea zeilor. Mai târziu, termenul ajunge să fie atribuit tinerelor fete care serveau la templele Shinto, de obicei reprezentate de fiicele preoţilor. Printre atribuţiile acestora se număra participarea la un dans ceremonial numit "miko-mai" şi să ofere ajutor preoţilor în efectuarea diverselor ceremonii, în special la ceremonialul nupţial.

Tradiţia continuă şi în ziua de azi. Miko pot fi văzute în multe din templele Shinto, singura diferenţă ar fi că acum cele ce lucrează ca miko la temple fie sunt voluntare, fie lucrează cu jumătate de normă. Printre îndatoririle lor se numără participarea la dansuri ceremoniale, asistarea la diverse sarcini, să ofere Omikuji (care este un fel de prezicere a destinului) şi să ajute magazinul aflat în templu sau în preajma acestuia.

Deoarece este imposibilă traducerea termenului “miko” printr-un singur cuvânt – acesta fiind complex şi însumând o serie de caracteristici şi îndatoriri pe care persoana numită “miko” trebuie să le aibă - acesta este tradus diferit în funcţie de textul din care face parte. Astfel printre termenii şi expresiile folosite pentru a traduce “miko” se numără: "fecioară de altar” (cel mai folosit), profet, mediu, preoteasă, vrăjitoare.

Trebuie menţionat că miko nu au acelaşi grad de autoritate ca un preot cu toate că pot servi ca unul în cazul unei absenţe.

Teoretic, miko trebuiau să fie virgine, totuşi, au fost excepţii în cazul în care o persoană avea un caracter puternic. Este adevărat că atunci când o miko se căsătorea, ea îşi abandona poziţia şi îndatoriile pentru a fi cu soţul şi familia ei, regulă mai puţin valabilă în ziua de azi.

Îmbrăcămintea unei miko (hainele tradiţionale purtate şi în prezent) constă în "hakama" (pantaloni care erau de obicei purtaţi de bărbaţi), o camaşă de kimono şi tabi (ciorapi tradiţionali japonezi). Hakama sunt de obicei roşii dar nu este exclusă întâlnirea altei culori. Cămaşa de kimono este întotdeauna albă, simbol al purităţii, şi are mâneci lungi şi largi. Ele obişnuiesc să îşi prindă părul cu pamblici albe sau roşii.

Miko în îmbrăcăminte ceremonială la un festival în Kyoto.

FICȚIUNE

Miko sunt personaje des întâlnite în manga, anime şi literatura japonezã. Sunt recunoscute de obicei dupã îmbrãcãmintea lor distinctã. În unele poveşti romantice, în special în romane şi jocuri, sunt de obicei înfãțişate ca fete atractive, dar extrem de temperamentale, de obicei datoritã interacțiunii limitate cu genul opus.

În ciuda acestei imagini lumeşti, în manga şi anime sunt de obicei înfãțişate ca eroine, care luptã împotriva spiritelor, demonilor şi fantomelor, uneori cu puteri magice sau supranaturale, având calitãți extraordinare în diverse arte marțiale, în special folosirea armei tradiționale japoneze "**yumi**" (arcul lung), "**tanto**" (cuțitul) sau o sabie: **katana**, **wakizashi** etc. Le este atribuită întotdeauna puterea de a face magie, în special **o-fuda** (un talisman care se gãseste în Templele Shinto).
Kuro Miko ("**Black Miko**", tradus de cele mai multe ori ca **Preotesele Întunecate**) sunt purã ficțiune, opusul trandiționalelor miko, ce țin de ficțiunea japonezã şi care pot fi regãsite în manga.

Acestea de obicei servesc preoți alungați din temple sau demoni.

"**Kuro Miko**" sunt asociate cu magia neagrã, iar îmbrãcãmintea lor este de un roşu închis, auriu sau negru şi uneori poartã mascã. Astfel de personaje pot fi regãsite în anime-uri ca Inuyasha sau Aragiri no Miko (Shrine of the Morning Mist).

Exemple de miko:

* Yamatohime-no-mikoto, fiica Împãratului Suinin, fondatorul Templului Ise;
* Himiko, Regină a Yamataikoku la începutul secolului 3;
* Izumo no Okuni, fondatoarea Teatrului Japonez Tradițional "**Kabuki**":
* Donni Barrish, şefa miko a Marelui Templu Tsubaki din America şi un cunoscut exemplu de miko care nu este de origine japoneză.

Dacă am face o incursiune în istoria Japoniei în căutarea unor vrăjitori renumiți, să zicem asemănători cu Merlin din cultura europeană, ar fi oare cineva surprins dacă n-am găsi nimic? Fără baghete fermecate, jobene şi „abracadabra”. Dar nu e cazul să fim dezamăgiți, adevărul e că şi japonezii au misticii lor, doar că, aşa cum ne-au obişnuit deja, la ei totul se face diferit.

Mai exact, aceşti mistici sunt de fapt călugări. „Cel care doarme în munți” este traducerea pentru Yamabushi, fiindcă munții sunt întradevăr locul unde aceşti sihaştri îşi petrec cea mai mare parte din viață, urmând doctrina Shugendo.

Shugendo este calea (dô) spre obținerea înțelepciunii prin practici de sihăstrie (shu) şi care implică puteri naturale divine (gen), aceasta incorporând elemente de Taoism, Shinto şi Buddhism (ramurile Tendai şi Shingon). Prin respectarea acestei dogme riguroase, yamabushi caută să dobândească puteri spirituale, mistice şi supranaturale.

Cu timpul, aceşti mistici ai muntelui au ajuns să fie cunoscuți pentru iscusința lor în magie şi cunostiintele lor oculte, fiind căutați ca vindecatori, mediumi sau exorcişti. În perioadele lor de retragere în munți, ei nu se dedicau numai textelor religioase sau spirituale, ci practicau şi o varietate de arte marțiale, nu numai pentru a se proteja ci şi pentru a-şi îmbunătăți starea psihică şi spirituală. Astfel, asemeni sohei (călugări războinici), yamabushi au devenit , în timp, atât călugări cât şi războinici. Toți călugării yamabushi îl consideră pe En-No-GyA´ja ca fiind fondatorul religiei Shugendo şi strămoşul lor spiritual. Pe numele său adevărat En-No-Ozuno, acesta a fost un preot sihastru, de descendența coreană, care a trăit în secolul 7. Numele său se traduce „ micul încornorat ” deoarece se spune că se născuse cu un mic corn în frunte. Se ştie însă că în acea perioadă porecla „diavol” era folosită în mod comun în Japonia pentru imigranții coreeni. Primele documente în care apare menționat numele lui sunt Shoku Nihongi şi Nihon Ryoki.

În prima se menționează că En-No-Ozuno trăia în munții Katsuragi, unde convertea demonii şi comunica adesea cu un zeu Shinto. Putea urca pe un nor în cinci culori şi zbura prin cer, şi i-a pus pe demoni să-i construiască un pod care să lege Munții Kisaragi de Munții Kimpusen (aflați la o distanță de câteva sute de km). În Nihon Ryoki se dau detalii mai specifice despre viață lui cum ar fi că făcea parte din familia Kamo ce trăia în satul Chihara (astăzi Nara) din zona Kasturagi, în câmpia Yamato, sau cum de la vârstă de 40 de ani a trăit retras într-o peşteră

(peşteră Sho, din Munții Omine, azi devenit loc de pelerinaj).

Dintre toate divinitățile religiei Shinto, cel apărut alături de En-No-Gyoja este cel care a detronat toate divinitățile anterioare:Zao, este cea mai puternică divinitate în Shugendo. În India acesta este venerat sub forma zeului Vajragarbha. În Buddhism nu prezintă mare importanță, fiind însă venerat încă din era Kamakura (sec 10).

În ziua de azi, există încă practicanți ai tradițiilor yamabushi, dar mai mult sub forma unui hobby religios decât ca un mod de viață. Yamabushi de azi sunt în mod normal bărbați de vârstă medie, salariați, proveniți din mediul urban. După ce îşi procură echipamentul necesar, aceştia pleacă în pelerinaj pentru un anumit număr de zile la locurile sfinte din munți. Retragerea este organizată în prealabil şi implică purtarea robelor albe şi trăirea în medii aspre cu toate conforturile civilizației interzise. La sfârşit, reîmprospătați spiritual şi triumfători asupra existenței lor materiale, aceştia se întorc în oraşe până la pelerinajul următor.

Merită menționate şi componentele echipamentului acestor călugări.

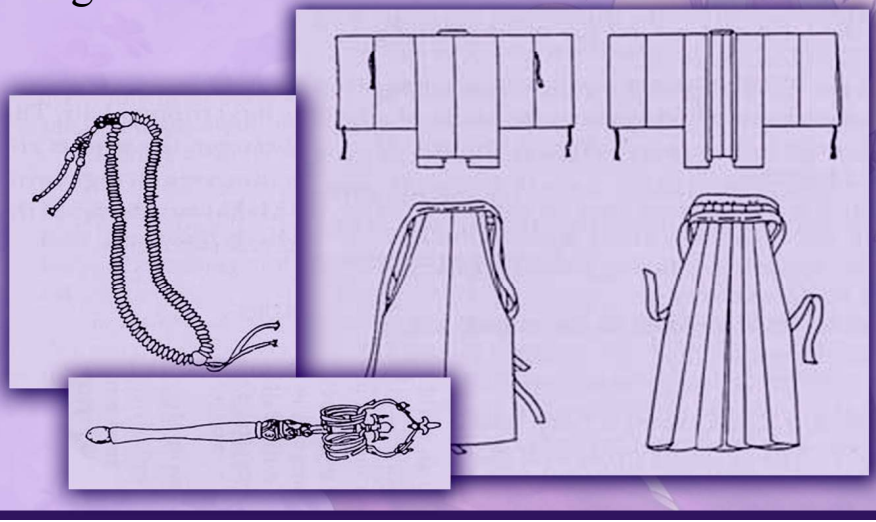
Suzukake şi hakama constituie îmbrăcămintea de bază, compuse dintr-o cămaşa şi pantaloni largi. Cel mai adesea sunt făcute din bumbac, dar există şi varietăți din mătase, special pentru ceremonii, culoarea fiind de obicei ocru-oranj.

Tokin este o chipie de dimensiuni mici purtată în partea din față a craniului puțin deasupra frunții. Acestea simbolizează inițial floarea de lotus dar sunt şi utile călugărilor, protejându-le capul de crengi, când se află în pădure fiind folosită drept cupă pentru băut apa.

Hirataka-nenju sunt mătănii speciale cu 108 mărgele. Pe perioada cât se află pe munte, acestea se poartă la gât iar, în orice alte împrejurări, sunt purtate înfăşurate la încheietura stângă de 3 ori. De obicei călugării se folosesc de aceste mărgele pentru a ține contul numărului de mantre recitate în perioadă jappa (perioadă în care se recită mantre neîncetat.)

Shakujô este un băț mai lung sau mai scurt cu multe inele în capăt inventat de Gotama Buddha pentru a indica prezența călugărilor în zonele unde s-au retras pentru pustnicie. Sunt folosite de yamabushi pentru a controla ritmul de recitare a textelor sacre, asemeni tobelor în alte religii.

Hisshiki este o bucată de blană de oaie, de căprioară sau de urs purtată pe spate pentru a putea stă jos oriunde în munți, unde umezeala este mereu prezentă.



Religiile primare în Japonia sunt buddism-ul şi shinto-ismul. Învățăturile ambelor religii sunt atât de înrădăcinate în viață de zi cu zi a niponilor, încât şi lor le este greu să-şi dea seama câteodată ce este superstiție şi ce face parte din cultul religios. Asta poate şi pentru că japonezii ” suferă ” de sincretism, de lipsa unei “ aparţineri exclusive ” de o religie. Cu alte cuvinte, ei au obiceiul de a încorpora tradiții din ambele religii, neluând în seamă faptul că vin din surse diferite. Cel mai elocvent exemplu ar fi o persoană care are o nuntă într-o biserică creştină şi o înmormântare după un ritual buddist.

Shinto-ismul este religia nativă a japonezilor şi cea mai răspândită. Provine din Japonia şi este aproape exclusivă ei. Shinto s-a născut undeva în perioada preistorică, fiind o religie cu un mare respect pentru natură. Zeii din Shinto mai sunt cunoscuti drept “kami”, iar cuvântul “Shinto” însuşi înseamnă “calea zeilor” (“the way of the gods”). Sanctuarele Shinto sunt răspândite peste tot în Japonia, iar ritualul purificării înainte de a intra în vreunul din altarele lor, este de-o absolută importanţă.

Nu există o carte sacră, vreun fondator sau canoane. Există trei tipuri de Shinto: “Shrine Shinto” – cel mai cunoscut; “Folk Shinto” – un fel de Shinto popular, practicat mai ales printre cei de la țară şi “Imperial Household Shinto” – practicată de familia imperială. Prin secolele 18 şi 19, au apărut forme diferite de Shinto, unele monoteiste şi majoritatea mai radicale, cunoscute ca şi “Shinto Sects”. De-a lungul istoriei, această religie a trecut prin multe transformări. După revoluția Meiji, s-a instituit o nouă formă, anume “State Shinto”, un Shinto al statului şi controlat de el, care cuprindea toate celelalte forme de dinainte. Au trebuit sa treacă sute de ani, mai exact după ce Japonia a capitulat în fața americanilor, ca acest Shinto să fie abolit şi vechile tipuri să reapară în viața oamenilor.

Zeitățile Shinto-ismului … păi, mi-ar fi imposibil să vorbesc despre toate, luând în considerare că sunt vreo 8 milioane kami (număr văzut ca o reprezentare a infinitului). Trebuie specificat faptul că uneori se consideră a fi o gravă neînțelegere a termenului, să defineşti un kami ca fiind un zeu. Ei sunt mai mult “spirite”, zeități personificate cum sunt şi cei din mitologia greacă sau romană. În altă ordine de idei, pentru că japonezii, de obicei nu disting singularul sau pluralul în substantive, nu se ştie dacă kami se referă la unul sau mai mulți zei. Dacă este neapărată nevoie de un plural, se foloseşte termenul de “Kami-gami”. În aceaşi măsură, nici sexul nu se aplică la kami. Cuvântul poate fi folosit şi când te referi la bărbați şi când te referi la femei. Termenul de “megami”, însemnând kami femeie “female kami”, este relativ nou, prin urmare nu este folosit în sursele tradiționale. Kami posedă 2 suflete, unul bun (“nigi-mitama”) şi celălalt agresiv (“ara-mitama”). În aceeaşi ordine de idei ei sunt împărțiți în amatsu-kami (zeii cerului) şi kunitsu-kami (zeii tărâmului pământesc).

Amaterasu

Deoarece Shinto s-a dezvoltat din unirea mai multor religii populare şi regionale, natura a ceea ce este kami cuprinde diferite concepte şi fenomene. Kami pot fi spiritele fertilității, a creşterii, pot fi reprezentarea soarelui, muntelui, râului, pot fi tunete şi fulgere. Sunt şi alte spirite considerate a fi kami, ca de exemplu, spiritele gardiene ale pământului, ale diferitelor ocupații şi talente ale oamenilor, eroii japonezi, oameni de onoare şi lăudată vitejie şi cei care au contribuit la cultură, ştiință si binele general al omenirii. Şi strămoşii unei familii pot fi veneraţi cu titlul de kami, pentru calitățile lor distincte, virtutea şi valoarea lor. Până şi spiritele considerate demne de milă, slabe şi vulnerabile, şi-au găsit un loc în panteonul Shinto. Cu alte cuvinte, în timpurile străvechi, kami erau înțelese ca simple forțe şi creații ale naturii.

Există, însă, o diferență între Shinto-ul modern, față de cel antic. Odată cu unirea multitudinilor de religii animistice şi creându-se "marele" Shinto, s-a început o "cizelare" a conceptului de kami. Dar, ambiguitatea termenului a rămas la fel. Astăzi mulți preoți consideră kami ca fiind spirite antropomorfice cu autoritate şi nobilitate. Amaterasu-ō-mi-kami este una dintre ei. O zeitate a soarelui şi una dintre cele mai importante zeități Shinto. Numele ei înseamnă literalmente "Cea care ilumineză cerul (That which illuminates Heaven)". Analizând legendele legate de ea, ne dăm seama unde ar fi diferența față de zeitățile noastre. Kami nu sunt considerați a fi omnipotenți şi omniprezenți. Amaterasu însăşi apare ca un spirit ce nu poate vedea viitorul oamenilor. Ea este considerată a fi născută din ochiul stâng a zeului Izanagi.

Legenda spune că Izanagi cu soția lui Izanami au dat naştere multor insule, zeități şi stramoşi ai Japoniei. Când Izanami a murit la naşterea lui Kagu-Tsuchi (reprezentând focul), Izanagi s-a mâniat, şi-a ucis noul născut şi a plecat în "Yomi" ("lumea de apoi" a lor). Când a gasit-o, Izanami i-a spus că nu poate să se reîntoarcă pentru că deja era una cu tărâmul morții. Într-o ultimă încercare Izanagi a aprins un pieptene şi făcând lumină, a observat corpul deformat al fostei sale soții. Înfricoşat a luat-o la fugă înapoi, reuşind să iasă şi să acopere intrarea cu un bolovan. Izanami a țipat spunându-i, furioasă că i-a văzut adevărata formă, că va ucide 1000 de oameni în fiecare zi. Izanagi i-a răspuns că va da naştere la 1500 în fiecare zi. În ritualul de curățare de după ieşirea lui din Yomu, Izanagi a dat naştere lui Amaterasu, lui Tsukuyomi (zeul Lunii) – din ochiul lui drept şi lui Susano-o (zeul furtunii) – din nasul lui.

Aceasta este una din multele legende ale Shinto-ismului. Alţi kami, mai importanţi: Fujin, cunoscut ca şi Kaminokaze, este considerat a fi unul dintre cei mai vechi, fiind prezent la crearea lumii. El este zeul vântului. Hachiman, este zeului războiului şi protectorul Japoniei şi al poporului său. Mesagerul şi animalul lui simbolic este porumbelul. Inari reprezintă fertilitatea şi este kami al orezului. Mesagerul şi animalul lui simbolic este vulpea. Ryujin este "dragonul" sau zeul mării. Ninigi este nepotul lui Amaterasu. Tsukuyomi, zeul Lunii, a ucis-o pe zeiţa mâncării Uke-Mochi, pentru că nu i-a plăcut cum i-a preparat mâncarea. Amaterasu s-a supărat pe el şi nu l-a mai privit niciodată, astfel Luna şi Soarele nemaiîntâlnindu-se de atunci încolo. Tenjin este un kami al învăţăturii, fost om ce a murit în exil. Mulţi împăraţi sunt consideraţi a fi nepoţi de zei, cum ar fi împaratul Jimmu (fondatorul mitic al Japoniei şi primul ei împărat) care este atât strănepotul lui Ninigi (prin urmare legat şi de Amaterasu) cât şi al lui Ryujin. Legăturile dintre zei sunt cât se poate de întortocheate şi, poate, de umane, conţinând iubiri, rivalităţii, pizmuiri, răzbunări, etc.. Toate relaţiile dintre ei sunt povestite prin legendele lor, majoritatea miturilor fiind strânse în Nihongi şi Kojiki, cele două cărţi importante pentru istoria antică a Japoniei.

Susano-o

Budism-ul, pe cealaltă parte, a fost adus în Japonia în secolul 6, din sudul peninsulei Coreea, din regatul Baekje, regele lui trimiţându-i împăratului Japoniei o pictură cu Buddha şi nişte sutre. În lume, această religie este cât se poate de complexă, cuprinzând multe şcoli şi tipuri, însă Budism-ul Mahayana rămâne cel mai răspândit printre niponi. Budism-ul în Japonia poate fi împărţit simplu în trei perioade: Nara, Heian şi Post-Heian. Primele două sunt perioadele în care aristocraţii japonezi au construit cele mai multe temple în capitalele acestor prefecturi. Ultima, cuprinde perioada istorică din 1185 până azi. De-a lungul istoriei, în Japonia s-au creat mai multe şcoli de budism, fiecare perioadă venind cu o formă specializată pe diferite aspecte ale Budism-ului. Numai era Nara are vreo 6 şcoli de budism, fiecare cu ale sale principii. Perioada Kamakura, însă, a introdus 2 şcoli care au avut, poate, cel mai mare impact. Una ar fi şcoala "Amidist Pure Land" care emfazează salvarea prin credinţa în Amithaba şi care rămâne cea mai răspândită formă budistă în Japonia. A doua este Zen, şcoala mai filozofică, care are la bază ideea de libertate prin meditare. Ambele şcoli au avut un mare impact în cultura niponă. Astăzi se practică şi Budism-ul Nichiren şi Shingon. Însă, se pare că în Japonia, începând cu secolul 21, a început să aibă loc un declin accentuat al acestei religii, aproximativ 1000 de temple budiste fiind închise, pe an. Mulţi japonezi nu mai practică nici

ritualurile budiste de înmormântare, unele dintre cele mai cunoscute practici ale cultului. Zeităţile Budism-ului uneori se identifică cu cele ale Shinto-ismului. Asta, poate şi pentru că în istorie, cele două religii nu au fost chiar aşa separate. Uneori, în "curtea" unor temple Shinto, s-au construit temple Budiste. Oamenii puteau adera la amândouă şi, în aceeaşi măsură, să adopte ritualuri de la ambele (apropo de sincretismul de care vorbeam la începutul acestui articol). Unii arheologi şi folclorişti consideră chiar că, panteonul budist are şi influenţe din cel al Greciei. Amithaba şi Daruma, sunt însă reprezentările cele mai importante în Budism-ul japonez. Primul, este Buddha Şcolii Amidist, şi se consideră că posedă infinite calităţi. Al doilea, este considerat a fi fondatorul Zen şi al Shaolin Kung Fu.

Legenda spune că Bodhidharma, călugărul care a "creat" această formă, şi-a pierdut ochii şi mai multe organe, după ani de meditaţie. Păpuşa Daruma, a fost creată în onoarea lui.

Şi apoi apar, "Cei şapte zei norocoşi" ("The seven gods of fortune" sau "The seven lucky gods"). Multe figuri din mitologia japoneză se consideră a fi venit din China, prin India, iar aceştia nu se derogă.

Cei şapte sunt:

•Ebisu – (singurul membru considerat a fi originar din Japonia) zeu al pescarilor şi a negustorilor;

•Daikokuten (Daikoku) – zeul bogăţiei, a comerţului;

•Bishamonten – zeul războinicilor, dar şi cel care pedepseşte criminalii;

•Beinzaiten (Benten-sama) – zeiţă a cunoaşterii, a artelor (în special muzica) şi a frumuseţii;

•Fukurokuju – zeul fericirii şi a longevităţii;

•Hotei – cunoscut ca şi "Buddha râzând", el este de departe cel mai cunoscut. Zeul veseliei, a sănătăţii şi al belşugului;

•Jurojin – reprezintă longevitatea, înţelepciunea.

Cu siguranţă Japonia are două din cele mai complexe şi întortocheate religii. Până şi zeii lor uneori se identifică între ei, creând confuzie, poate, pentru cei care nu cunosc foarte multe. Însă, farmecul lor nu poate fi negat.

Şi, în loc de epilog, un citat din "Samuraiul" scris de Shusaku Endo. Autorul se pune în picioarele preotului creştin Velasco, neezitând să-şi "umanizeze" credinţa conaţionalilor: "În timpul îndelungatei mele şederi în Japonia am văzut cu ochii mei cât de mult caută japonezii într-o religie doar foloasele lumeşti ale acesteia.

Aş putea spune chiar că aşa-zisa lor credinţă e făcută să le-aducă cât mai multe foloase lumeşti. Se roagă la zeii lor şi la Buddha ca să scape de boli sau de dezastre, iar stăpânii lor făgăduiesc daruri pe la sanctuare şi pe la templele budiste atunci când vor să iasă victorioşi în bătălii. Cunoscând bine toate acestea, bonzii (n.r.: călugării budişti) îi pun pe credincioşii lor să se închine la imaginea Diavolului pe care îl numesc Yakushi Nyorai (n.r.: vindecătorul sufletelor în panteonul budist, una din ipostazele în care este înfăţişat Buddha) şi are puteri tămăduitoare mai mari decât orice leac. Nu există nici o imagine a lui Buddha pe care japonezii să o venereze mai mult decât pe acest Nyorai.

Şi apoi, se roagă nu numai pentru a scăpa de boli şi dezastre. Multe secte păgâne făgăduiesc să le sporească averea şi să le apere avutul şi mulţi credincioşi li se alătură. Japonezii nu aşteaptă decât foloase lumeşti de la o religie. De câte ori mă uit la ei, mă întreb dacă în Japonia se va putea dezvolta vreodată o religie cum e cea creştină, care să caute nemurirea şi salvarea sufletului …”.

The Black Mages

by: NephThys

"The Black Mages" este o trupã japonezã de rock instrumental, creatã de Nobuo Uematsu, compozitor pentru diverse jocuri video din seria Final Fantasy. Trupa foloseşte compoziţiile lui Uematsu într-un stil rock, uneori similar cu 'progressive metal', creat cu ajutorul sintetizatoarelor aditionale.

Interpretãrile live sunt rare: doar douã concerte pentru a sãrbãtorii lansarea albumelor. Primul, "The Black Mages LIVE", a fost susţinut în Shibuya şi mai târziu lansat pe DVD exclusiv pentru membrii din club. Al doilea concert, "LIVE above the sky", a fost susţinut în Kawasaki City şi de asemenea, la scurt timp a fost şi acesta lansat pe DVD exclusiv pentru membrii din club. Totuşi, trupa şi-a fãcut apariţia în diverse concerte legate de Final Fantasy ca, "Voci" sau "Alţi Prieteni".

La data de 1 martie 2008, Arnie Roth a anunţat în concertul din Chicago, intitulat "Distant Worlds", cum cã The Black Mages au terminat de înregistrat al treilea album care va include o versiune a melodiei "Maria and Draco". Nobuo Uematsu a mai declarat cã va fi un concert în Japonia pentru cel de-al treilea album prin august 2008. S-a confirmat faptul cã al treilea concert live, denumit "THE BLACK MAGES III Darkness and Starlight LIVE", va fi susţinut la data de 9 august 2008 în Yokohama Blitz.

Membri

The Black Mages este o trupã formatã din doi chitarişti: Tsuyoshi Sekito şi Michio Okamiya; la orgã - Nobuo Uematsu; la tobe - Arata Hanyuda; la bass - Keiji Kawamori şi la clape - Kenichiro Fukui.

Albume.

Primul album al trupei se numeşte "The Black Mages". A fost lansat pe data de 19 februarie 2003 şi apoi relansat pe 10 mai 2004. Conţine melodii instrumentale create pentru seria Final Fantasy.

Al doilea album a fost denumit "The Black Mages II: The Skies Above". Ca şi primul album, acesta conţine piese create pentru jocurile Final Fantasy. La acest album au fost invitaţi doi vocalişti: Tomoaki Watanabe [ca Mr. Goo] şi Kazco Hamano. Albumul a fost lansat la data de 22 decembrie 2004.

Al treilea album este intitulat "The Black Mages III: Darkness and Starlight", piesele fiind dedicate aceleiaşi serii de jocuri. În acest album, lansat la data de 19 martie 2008, cei de la The Black Mages cântã refrenul piesei "Darkness and Starlight".

TALISMANE JAPONEZE

by: Tzakey (Saky)

Aproape orice templu Budist sau altar Shinto vinde talismane, denumite in general O-mamori. Numele provine din termenul "mamori", însemnând "a proteja, a apăra". Astfel "omamori" are sensul de "protector onorabil".

Talismanul este, în general, făcut dintr-un material textil, ca o punguliță plată şi dreptunghiulară. Are un nod decorativ la capăt ca să o țină legată, numele templului sau al altarului de unde provine, pe o parte şi o bucată de sfoară pentru a o ține agațată de mobil, geantă, chei, etc. Pe cealaltă față, de obicei va fi scrisă aria de protecție pentru care va fi folosită. O astfel de punguță, poate conține multe lucruri. De la bucăți de lemn sau de hârtie pe care sunt scrise rugăciuni, până la pământ dintr-un loc sacru. Dar, NU este voie sa deschizi micuța pungă, să vezi ce este înauntru. Ideea unui astfel de talisman, nu este conținutul, ci asocierea lui cu un loc sacru sau o persoană. Se spune că dacă deschizi talismanul, puterea se va evapora. Curiozitatea a omorât pisica, neh?! ^^ E bine de ştiut şi faptul că ele nu "expiră". Dar, există obiceiul de a le înapoia templului odată la fiece an, înlocuindu-le cu unele noi.

Există O-mamori pentru "generalități", dar, de obicei, sunt destinate pentru: noroc, sănătate, studiu, iubire, etc.. Ele oferă protecție supranaturală împotriva oricărei forme de ghinion şi rău de vreun fel. Însă depinde foarte mult de locul de unde le iei, de calitățile zeității sau a preotului şi de legendele care înconjoară acel templu/altar.

De exemplu, dintr-un altar din Kyoto, care comemorează un eveniment în care un om, care nu putea să meargă, a fost salvat în mod miraculous de nişte mistreți, poți cumpăra talismane ce te apără de "bolile picioarelor".

Dintr-un templu din Tokyo, în care a trăit odată, un faimos erudit, poți cumpăra O-mamori ce te protejează de "lucrări scrise prost".

Mai nou, a devenit un obicei pentru magazinele din Japonia să vândă O-mamori generice, cu personaje cunoscute pe ele. Ca cele din "Hello Kitty", sau Mickey Mouse.

Veți găsi ciocolată, sau chiar prezervative care să imite felul în care este făcut o astfel de amuletă.

Mai sunt folosite ca talismane, şi bănuți inscripționați cu diferite mesaje sau imagini. Aceste amulete, sunt un pic mai complicate ca semnificație, deoarece câteodată, bănuții, au şi alte scopuri, ca "unelte" pentru memorie sau învățături de vreun soi.

Poza nr. 1, reprezintă un talisman japonez numit “hidari koma” (“pony going left”). Nu are cuvinte, doar o poză amuzantă cu un om şi calul său.

1.

Cumva, omul pare că pierde ^^. Există posibilitatea ca omul să fie o reprezentare a maimuţii. Bani cu imagini ale cailor şi maimuţei, sunt foarte răspândiţi. Un complicat sistem al credinţelor in cele 12 animale ale zodiacului şi cele 5 elemente (foc, apă, lemn, metal, aer), poate face ca acest ban să protejeze calul de boli.

Poza nr. 2, prezintă un ban, ce poate fi foarte uşor folosit pentru memorie. Pe o faţă are cele 8 direcţii cardinale asociate cu simboluri I-ching. Pe cealaltă parte, apar cele 12 animale ale zodiacului, reprezentate prin poză, dar şi prin scris. Cine ştie, poate e greu să ţii minte atâtea caractere... ^ ^

2.

Poza nr. 3, ni-i arată pe zeii Ebisu şi Daikoku (de care am adus vorba şi-n articolul “Zeităţi japoneze”). Ebisu are o undiţă cu un peşte, proaspăt prins, iar Daikoku stă pe nişte baloţi de orez. Trei saci de bani stau în faţa lor. Deasupra lor, sunt trei “chestii” care seamană cu nişte stupi. Acestea sunt “tama”, reprezentând spiritul zeului şi bogăţia.

Pe cealaltă parte, sus este scris “trei tama” şi de la dreapta la stânga “doi zei”. În jurul găurii din mijloc, este caracterul “fuku”, care înseamnă “noroc şi bogăţie”, dar centrul caracterului lipseşte, tocmai datorită găurii. Poate să fie o referire la expresia populară “fuku wa uchi”, însemnând “Bogăţia este înauntru”.

3.

Amuletele fac parte din tradiţia lor şi sunt omniprezente în orice descriere a Japoniei. Nu pot fi uitate nici în anime şi/sau manga. Însă, cu siguranţă nu este ceva unic lor. Aduceţi-vă aminte faptul că şi noi, avem ale noastre cruciuliţe purtate la gât, mână, agăţate prin maşini. Sau brăţările luate din mănăstiri, simple ori cu toţi sfinţii desenaţi pe ele. Chiar şi talismanele pe care le citesc unele persoane prin mijloacele de transport. Superstiţia va fi mereu alături de om. Dacă au efect sau nu, rămâne de discutat. Însă nu poate fi contestat sentimentul pe care îl are omul purtându-le.

Full Metal Alchemist

by: FINGER

Full Metal Alchemist este o serie adaptată de studiourile Bones după o manga de Hiromu Arakawa, difuzată în perioada 2003-2004 în Japonia. Anime-ul e situat într-o lume fantastică, unde alchimia ocupă un rol important.

La început, universul anime-ului pare destul de normal (trecând cu vederea armura vorbitoare şi masa de muşchi mişcătoare), însă lucrurile încep să devină din ce în ce mai deformate pe măsură ce trec episoadele, iar la sfârşit deja lucruri ca: ţepuşe ce apar din aer la o simplă bătaie din palme ni se par cu totul normale.

Seria începe cu cele două personaje principale: Alphonse şi Edward încercând o transmutaţie umană pentru a-şi învia mama. Totuşi experimentul lor dă greş: din Al rămâne doar sufletul lui ce e pus într-o armură, Ed îşi pierde o mână şi un picior, iar mama lor nu e înviată. Astfel ei învaţă pe pielea lor, o lecţie foarte importantă ce nu putea fi învăţată în alt mod de un copil: nu poţi să obţii un lucru decât dacă plăteşti cu un preţ egal ca valoare, iar o viaţă de om nu poate fi apreciată, ca valoare.

De aici începe aventura celor doi, pentru a-şi aduce corpurile la normal. Datorită mâinii artificiale din metal, Ed este acum capabil să facă o transmutaţie fără ajutorul unui cerc, ajungând astfel să devină un alchimist al statului la doar 12 ani. Pe măsură ce povestea avansează, eroii noştrii află de existenţa "pietrei filosofale", piatră cu ajutorul căreia se pot face transmutaţii fără să se ţină cont de principiul echilibrului: primeşti cât eşti dispus să oferi. Totuşi această piatră este mai greu de fabricat decât şi-ar imagina Al şi Ed, în plus, pe urmele pietrei se mai află şi aşa-numiţii Homunculus, ce sunt corpuri fără suflet, rezultat al unei transmutaţii umane eşuate, dorind şi ei piatra pentru a deveni oameni. În mare anime-ul se bazează pe încercările eşuate de a obţine piatra, ca în final piatra să fie "adusă la viaţă" şi în acelaşi timp folosită, însă nu pentru ce dorea vreun un personaj atunci când a plecat în cautarea ei. Însă Full Metal Alchemist nu duce lipsă de suspansul pe care oricine şi-l doreşte atunci când urmăreşte un serial, având umor, răsturnări de situaţie şi personaje ce evoluează pe parcursul a 51 de episoade.

FULLMETAL ALCHEMIST

Fullmetal Alchemist:
Numar de eps: 51
An: 2003-2004
Genul: Actiune, Aventura, Fantasy, Magie, etc.
Producători: Arakawa Hiroshi, Aniplex, BONES, MBS, T2 studio

Fullmetal Alchemist the Movie: Conqueror of Shamballa
An: 2005

Şi acum să trecem la personaje… Ed e probabil unul dintre cele mai complexe personaje pe care le-am întâlnit într-o serie, văzându-l în aproape toate ipostazele: fericit, supărat, speriat de moarte, surprins, indecis… e un personaj ce trece prin multe în această serie, iar reacțiile pe care le are sunt cât se poate de naturale.

Atunci când este încolțit de un criminal şi nu are altă opțiune decât: "omoară sau fii omorât", încearcă să trăiască cu orice preț şi este oprit cu greu de către Alphonse, fratele său mai mic. Însa eu nu am observat vreo diferență de vârstă în comportamentul lor. Totuşi Al are o problemă în plus: a rămas el om sau nu? După ce sufletul lui a fost pus în armură, el nu îşi poate răspunde la această întrebare, însă faptele lui îl fac pe Scar să îi răspundă la întrebare. Cu toate acestea cei doi rămân copii, copii ce te fac să râzi prin comportamentul lor, copii ce nu înțeleg legile universului în care trăiesc. Totuşi aceste legi devin clare pentru ei spre sfârşitul seriei (atunci când cei doi încep să se maturizeze), iar legătura puternică ce se află între aceştia devine din ce în ce mai accentuată pe parcursul episoadelor.

Celelalte personaje sunt oarecum puse în umbră de acțiunile lui Ed şi Al , anime-ul arătându-ne doar rămăşițe din caracterul lor. Puține sunt cele care reuşesc să se diferențieze de restul şi să apară ca entități de sine stătătoare. Printre acestea se numără Roy Mustang şi Scar. Roy e genul de superior care nu acceptă ***Nu*** ca răspuns şi începi să crezi că e capabil să-ți taie capul dacă nu îi asculți ordinele, însă după câteva episoade ne dăm seamă că domnul „ Flame Alchemist" nu e mai mult decât un bărbat cu vicii (doreşte să ajungă comandant pentru a face toate femeile alchimist să poarte fuste), obsedat de autoritate (priveşte câinii ca pe sclavi ai omului), însă care nu duce lipsă de compasiune, de un simț acut al dreptății şi calități excelente ca alchimist. Scar este primul "personaj negativ" pe care-l întâlnim în anime. El doreşte să distrugă tot ce înseamnă alchimie pentru a-şi răzbuna fratele, însă ajunge să-i cunoască pe Ed şi Al şi îşi dă seamă că nu trebuie să îi încadrezi pe toți în aceeaşi categorie, iar spre sfârşit ajunge să-i ajute pe cei doi din proprie inițiativă, lăsând setea de răzbunare pentru zile mai însorite. Coloana sonoră are un rol destul de important în crearea suspansului (totuşi povestea face partea dificilă în toată treaba aceasta), existând cazuri când

muzica lipseşte..sau cel puțin eu n-am auzit-o... poate sunt surd, sau poate nu. Mai pe scurt soundtrack-ul este bun, însă nu îşi face simțită prezența suficient pentru cele 51 de episoade, având destule momente când suntem forțați să ne uităm la un peisaj sau o scenă, fără să auzim absolut nimic sau doar o adiere...
Grafica... pe mine cel puțin, nu m-a impresionat... Însă nici nu putem zice că anime-ul suferă la capitolul acesta. Personajele sunt bine desenate, culorile destul de bine alese, iar faptul că anime-ului îi lipsesc anumite efecte care să te arunce din fața monitorului, aşa cum există, de exemplu, în Basilisk (apărut în 2005), nu înseamnă că vom vedea un anime cu grafica din 89.

Este **FMA** un anime despre magie? Unii ați putea să ziceți că nu, să-mi reproşați faptul că alchimia nu are nimic în comun cu magia. Însă ce e alchimia şi ce e magia? E o graniță aşa de mare între ele? Faptul că un munte apare la o simplă bătaie din palme nu e magie? Sau ceea ce fac personajele noastre se bazează pe lucruri ştiințifice? Magie sau nu, aventurile eroilor noştri sunt captivante, iar storyline-ul e unul destul de bine pus la punct.

Kimihiro Watanuki este un tânăr cu o abilitate cât se poate de neobişnuită. El poate vedea spirite rele care, într-un fel, par atrase de el. Într-o zi, Watanuki întâlneşte o femeie stranie, pe numele ei Yuuko Ichihara. Ea pretinde că are capacitatea de a-i oprii chinurile, însă cere recompense pentru serviciile ei. În acest fel, Watanuki ajunge să muncească în magazinul ei, pentru a-şi putea plăti datoriile. "There is no such thing as coincidence in this world. There is only... 'hitsuzen'!" tot spune Yuuko. Printr-un magazin care "îndeplineşte orice vis" Watanuki va avea acces la nişte lumi cu totul diferite. Nimic nu este ce pare … iar el va simți asta pe propria lui piele …

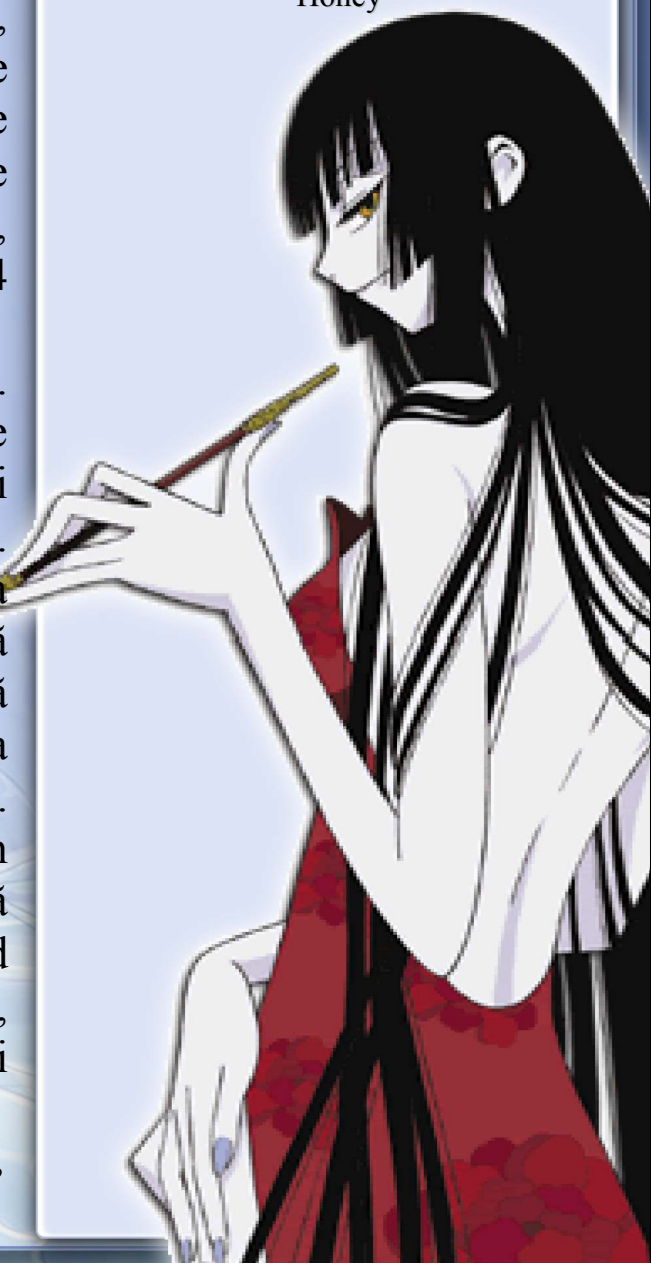
CLAMP întotdeauna ne-a oferit poveşti atractive, cu accente mistice, fantastice. Cu personaje ce merită urmărite la fiecare pas … cu acțiune pe măsură … Cu alte cuvinte, toate ingredientele pentru nişte anime/manga de success. Iar **xxxHolic**, este un exemplu al stilului aparte adoptat de cele 4 femei ce reprezintă CLAMP.

Animația din xxxHolic, a atras şi rele şi bune. Anume, vor fi cei care vor spune că stilul este "naşpa" *laughs*, dar şi cei care îl vor găsi fermecător. Eu una, personal, sunt undeva la mijloc. Personajele alungite, filiforme, care îți dau impresia că s-ar rupe la prima pală de vânt, fac totuşi o notă aparte față de restul anime-urilor. Şi, parcă ajung să se potrivească atmosferei mistice din serie. Ce m-a deranjat însă, a fost lipsa detaliilor din background. Adevărul este că sunt vizibile mai ales în scenele în care nu se întâmplă mare lucru, dar este ciudat să vezi nişte forme de om, opace şi albe … umblând ca nişte zombie. E ca şi cum, nici un alt personaj, față de cele care interacționează cu Yuuko şi Watanuki, nu este important … nu contează.

Asta, deşi, în episodul cu festivalul spiritelor, a fost o explozie de culoare şi forme.

xxxHolic - Număr de eps.: 26
Anul: 07.04.2006 - 29.09.2006
Genul: Fantasy, Magic, Mystery, Drama, Comedy, Supernatural, Slice of Life, Psychological, etc. ^_^
Producători: CLAMP, Production IG
Opening: Shikao Suga - 19sai
Ending #1 : Fonogenico – Reason
Ending #2: Buck Tick – Kagerou

xxxHolic Kei - Număr de eps.: 13
Anul: 04.04.2008 - 27.06.2008
Opening: Shikao Suga - Nobody Knows
Ending: Seamo feat. Ayuse Kozue – Honey Honey



De fapt, față de lumea oamenilor, cea a spiritelor este în sine mult mai "vie", mai colorată, accentuată, parcă. În rest, se acordă o mare importanță … îmbrăcăminții lui Yuuko, care este alta în fiece episod, care mai de care mai frumoasă sau mai detaliată.
Soundtrack-ul, te prinde. Deşi unele melodii sunt folosite doar pentru a întări "the mood" a vreunei scene, pe de-a-ntregul, OST-ul este unul bun. Asta neconsiderând Op-urile şi Ed-urile, care mi s-au părut foarte potrivite seriei.

Acum, începem cu partea cea mai dificilă, adică povestea şi caracterele. Intriga la xxxHolic este în mare parte episodică. Majoritatea episoadelor se rezumă la: clientul care vine în magazine, "depune" dorința, Yuuko şi Watanuki îl ajută, prima ştiind foarte bine ce face, al doilea adaptându-se pe drum, clientul este rezolvat şi la sfârşit vine şi morala. Vor fi şi episoade axate pe cele câteva personaje principale, dar în mare parte, cel de-al doilea sezon va fi cel în care, multe detalii şi chestii neeludicidate, vor fi lămurite. Soarta şi capacitatea de a lupta sau nu, împotriva ei, este o temă ce va reapare mereu în poveste. La fel şi cu ideea de "coincidență" sau faptul că până şi cel mai insignifiant lucru pe care îl faci, poate avea un efect mult mai mare decât ai putea tu prevede. Toate astea, asezonate cu o atmosferă de magie, de supranatural, cu incursiunile în tradiția niponă şi mai ales, în demonologia ei, nu pot decât să te atragă, pe tine, cel care vizionezi, în poveste. Asta, dacă eşti receptiv la astfel de principii.

Caracterele, în mare parte nu cunosc o dezvoltare. Numai Watanuki, pare a avea scopul de a se maturiza. Dar şi la el, doar câteva indicii apar, că ceva se modifică în felul lui de a fi. În rest, ceilalți rămân la fel. Yuuko şi Watanuki, sunt cei care, în mare parte, "fac" această serie. Relația dintre cei doi, este ciudată şi amuzantă. Nu vei ştii niciodată la ce se gândeşte Yuuko, asta în afară de mâncare şi sake ^^. (Pentru cei care au văzut Tsubasa Chronicle, o vor recunoaşte şi pe Yuuko. Există o legătură între Tsubasa şi xxxHolic, prin aceste personaje.) Dacă Yuuko este vrăjitoarea bună, excentrică, dar mereu înțeleaptă, Watanuki este învățăcelul, împiedicat, dar cu un suflet bun şi capabil să sară mereu în ajutor, deşi asta îl va băga uneori, în situații fără iesire.

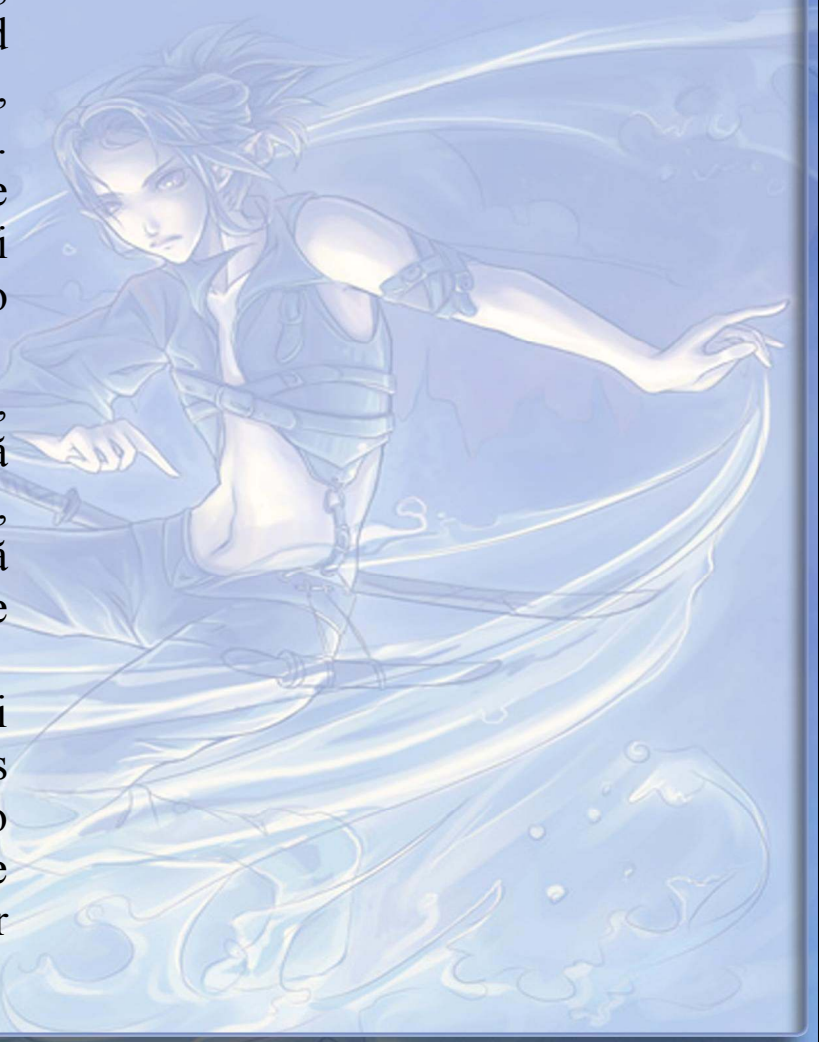
Aici intră Doumeki, colegul şi prietenul (deşi Watanuki nu ar vrea să recunoască asta niciodată) "micuțului învățăcel". Cu o expresie etern impasibilă, Doumeki va arăta însă, că ține foarte mult la Watanuki, şi că va fi capabil să facă sacrificii pentru el. Dar, tocmai pentru că are principiul că poate să facă orice prin propriile eforturi, el este incapabil să intre în lumea lui Yuuko, fără ajutorul lui Watanuki. În orice caz, când Kimihiro va intra în necazuri, cu siguranță va fi salvat de Doumeki şi tocmai de aceea Yuuko, îi va pune mereu împreună, având încredere deplină în acest băiat cu expresia împietrită.

Kunogi Himawari, este un alt personaj care apare frecvent în serie. Şi ea este colegă cu cei doi, iar Watanuki este cât se poate de amorezat de ea. Mai totdeauna, ea este tipa cu un zâmbet pe față, părând chiar puțin bătută-n cap ^.^. Însă rolul ei, va fi afişat de-abia în sezonul doi. Misterul ce o înconjoară şi secretul pe care a trebuit să-l poarte după ea mereu, vor fi poate o surpriză. Mai ales, că i se arată o altă față.

Mai rămân doar Mokona, Maru şi Moro, care sunt, personajele de umplutură, însă care adaugă un farmec poveştii. Mokon, mereu pus pe şotii şi prietenul de băutură al lui Yuuko şi ultimele două, ajutoarele ei, vesele şi jucăuşe.

Sub ochiul atent şi prevăzător al lui Yuuko, cei trei prieteni, dar mai ales Watanuki şi Doumeki, vor păşi într-o lume stranie, plină de farmec, dar şi de pericole. Vor învăța, vor descoperi, dar vor rămâne împreună. Sub semnul unei soarte crude şi a unei vrăjitoare "sexy şi rea" *laughs*, această serie merită urmărită. O poveste fermecătoare, o alăturare de caractere cât se poate de interesantă, şi, deşi factorul comic se rezumă doar la "cum să-l mai enervăm nițel pe Watanuki", xxxHolic reuşeşte să fie destul de amuzant.

Eu una îl recomand cu plăcere. Cu siguranță nu va prinde tuturora, mai ales pentru că nu mulți sunt cei care "înghit" astfel de teme, însă sunt nişte clipe petrecute, sper, cu folos. Vizionare Plăcută! - -=^_^=-



Ghibli... cine nu a văzut vreodată un film de la Ghibli? Cred că toți am văzut, iar dacă e cineva care citeşte aceste rânduri şi nu a văzut nici un film de la aceste studiouri, să nu piardă timpul şi să vizioneze ce prinde. **Spirited Away** e un anime scos în 2001 de aceste studiouri, şi unul dintre cele mai bune (favoritul meu de la Ghibli va rămâne Princess Mononoke).

De ce e Spirited Away un anime bun? Lăsând la o parte premiile pe care le-a câştigat, printre care şi un Oscar, acest anime ne aduce în față o lume plină de magie, vrăjitori, tot felul de ciudățenii şi un copil de 10 ani: Chihiro care trebuie să-şi salveze părinții în timp ce munceşte la un hotel. Puțin cam mult pentru responsabilitățile unei fețe de 10 ani, nu?

Începutul filmului ne prezintă familia Ogino într-o maşină, în drum spre noua lor casă. Înainte de a ajunge acolo, ei fac un popas într-un mic parc abandonat, fiind intrigați de misterul ce îl cuprindea. Mama şi tatăl lui Chihiro se opresc la un restaurant, să mănânce nişte feluri de mâncare ce în mod miraculos erau gătite, însă nu era nimeni care să le vândă, totuşi fiică lor refuză şi pleacă singură să hoinărească prin parc. Aici îl întâlneşte pe Haku, un băiat ce o avertizează că ea nu are ce căuta în acest loc şi că trebuie să traverseze un râu până ce apune soarele. Aceasta fuge la părinții ei, însă când ajunge acolo aceştia sunt transformați în porci. Speriată, copila caută o cale de scăpare, însă nu reuşeşte să traverseze râul şi începe să dispară.

Personajul principal al acestui film este fără îndoială Chihiro. Toată acțiunea filmului se concentrează asupra faptelor ei, asupra încercărilor la care este supusă şi soluțiile pe care le adoptă. Pe parcursul filmului această fetiță nu îşi pierde una din caracteristicile principale: inocența. Împarte un cadou de la un spirit al lacului cu Haku şi cu o fantomă pe nume: Noface, cadou ce i-ar fi putut salva părinții. Îl primeşte pe Noface în hotel, atunci când acesta era în ploaie, ajutându-l chiar dacă era

Spirited Away – film
Main Title: Sen to Chihiro no Kamikakushi
Anul: 20.07.2001
Genul: Animation, Adventure, Family, Fantasy, Magic, Mina, Parallel Universe
Producători: Studio Ghibli
Directed by Hayao Miyazaki
Produced by Toshio Suzuki
Written by Hayao Miyazaki

un monstru ce se hrăneşte cu emoţiile oamenilor de lângă el şi le asimilează. Are încredere în Haku, chiar dacă toate persoanele din hotel îi zic să nu aibă încredere în acesta pentru că este slujitorul vrăjitoarei care avea toate sufletele celor din acel parc: Yubaba.

Chihiro este un om care îşi iubeşte prietenii şi are încredere deplină în aceştia, ori din naivitate, ori datorită faptului că are încredere în ea şi în capacitatea ei de a vedea binele într-un om. Spre sfârşit, eroina noastră devine dintr-o copilă răsfăţată o persoană cu încredere în abilităţile sale şi sigură că se va descurca în orice încercare viaţa i-o va scoate în faţă.

Haku e personajul care o ajută cel mai mult pe Chihiro, deoarece îşi aminteşte de ea. Totuşi nu reţine unde sau când a întâlnit-o. Haku este urât de lucrătorii de la hotel pentru că este mâna dreaptă a Yubabei şi este foarte aspru cu toţi. Şi cu Chihiro se comportă aspru, însă doar când este în preajma vrăjitoarei, pentru a nu fi depistat de aceasta. El doreşte să se întoarcă în lumea lui, să redevină spiritul râului Kohaku, însă nu-şi aminteşte trecutul şi şi-a uitat numele, iar fără numele lui, nu poate scăpa de sub vraja Yubabei.

Pentru a-şi îndeplini scopul, el recurge la numeroase

metode, unele care nu sunt deloc etice, de exemplu el fură sigiliul de la sora geamănă a Yubabei, Zeniba.

Dacă luăm în considerare că filmul este din 2001, am putea spune că grafica excelează, având destule peisaje ce îţi taie respiraţia. Şi respiraţia nu îţi este tăiată doar de efectele vizuale plăcute ci şi de coloana sonoră ce te face să te bucuri de fiecare secundă a filmului.

Spirited Away nu este un film despre magie, este un film despre copilărie şi maturitate, realitate şi ficţiune, bine şi rău şi cât de mică este graniţă dintre ele.

Început banal: într-o zi ca oricare alta, eroina noastra, Airi Hoshina se îndreaptă spre şcoală si nimic n-ar fi deranjat-o din visare dacă n-ar fi realizat că pe drum şi-a pierdut oglinda, moştenire de familie. Când se întoarce însă grăbită pentru a o căuta, găseşte preţiosul obiect în mâinile lui Astale Ei Daemonia Eucharistia Aram sau, pe scurt, Aram, prinţ al regatului Astale. Acţiunea se petrece în Japonia, apropo şi, înainte să vă imaginaţi un Făt Frumos, cu sau fără cal alb, trebuie să menţionez că Aram e doar un puşti de 7 ani.

Şi încă un puşti cam arogant care susţine sus şi tare că a venit prin portalul oglinzii, încercând să fugă de blestemul fratelui sau. Văzându-l drăgălaş, rătăcit şi oarecum neputincios, Airi îl invită pe micuţ să stea la ea până când prietenul său va veni să-l ia. Fata stă singură (cât de "neobişnuit" pentru un shojo) şi îi face plăcere compania băieţelului…A doua zi însă, aceasta devine o problemă , când băieţelul nostru e acum un baiat în toată firea de 17 ani...

Ca sa fiu sinceră, poate nici nu m-aş fi apropiat de acest manga dacă Matsuri Hino n-ar fi fost mangaka.

Mai exact, am citit seria pentru stilul deosebit al desenelor. Bineînţeles şi acţiunea e, cu siguranţă, interesantă dacă eşti un fan al genului. Abundă la tot pasul de situaţii pur comice sau la limita dintre comic şi jenant, de romantism, de lupte în numele binelui şi al dragostei şi, să nu uităm, lots of good, old fashion magic.

Începutul e puţin ameţitor, ca şi cum ţi s-a dat un pumn de fire încâlcite şi trebuie să găseşti capetele fiecăruia. Pe alocuri, informaţiile nu par să se lege dar, pe măsură ce povestea avansează, totul este explicat.

Cu toate acestea, n-am putut trece peste impresia că Hino a început povestea cu o anume idee şi a schimbat unele lucruri pe

MeruPuri (manga)
Titlu: MeruPuri: Märchen Prince
Nr. Volume: 4
Genul: Romance, Fantasy, Comedy
Anul: August 2002 – September 2004
Autor: Matsuri Hino

parcurs, rezultând astfel o subtilă incoerență.

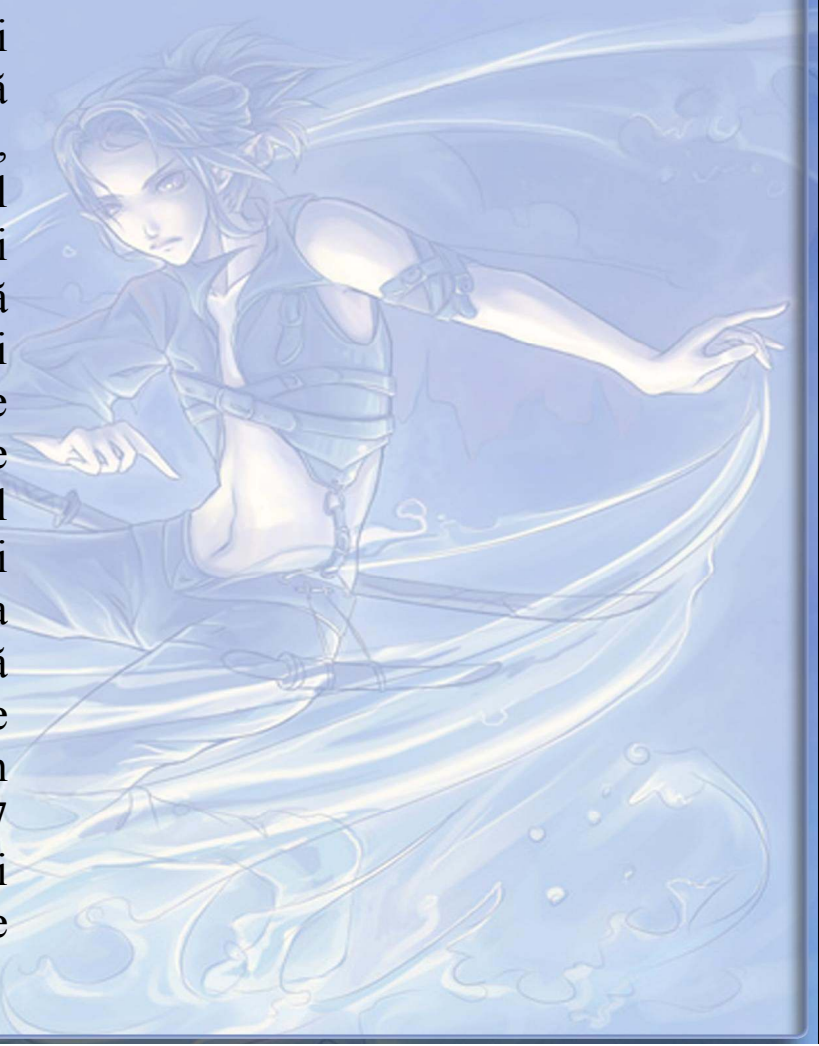
Cât despre personaje? Nimic special. Airi şi Aram, iar, mai târziu, Jeile, sunt singurele personaje constante, restul vin, pleacă şi vin din nou.

Airi Hoshima e o fată oarecare de 15 ani. Părinții ei muncesc în străinătate, aşa că locuieşte singură, îi place să se uite la drame şi nu întârzie niciodată la şcoală din superstiția că doar aşa îşi va găsi un prieten bun. Idealul ei e să se căsătorească până-n 20 de ani cu dragostea vieții ei, să aibă o casă cu acoperiş de țiglă roşie, cu pereți albi şi să stea pe verandă cu soțul ei, în timp ce copii se joacă în grădină. Da, ați ghicit, nu şi-ar fi putut dori ceva care să contrasteze mai tare cu viața care o aştepta după întâlnirea cu Aram.

Aram, pe de altă parte, e uneori cam arogant şi are un comportament ceva mai matur decât îl arată vârsta, datorită educației primite. Cu toate astea, reacționează ca orice alt copil din secolul 21 la vederea unui TV: se lipeşte cu ochii de el, nu cumva să rateze vreo mişcare, că deh...desene animate, eroi, superputeri chestii…(uf uf, ce să te faci cu anime-urile acestea?). Şi cu toate aspectele lui comice şi înfățişarea lui drăgălaşă, ştiți care-i cel mai amuzant lucru la el? Convingerea lui fermă, dobândită peste noapte (la propriu!) şi modul sincer în care declară că o iubeşte pe Airi. Sunt foarte amuzante declarațiile de acest fel ale lui, mai ales în forma sa de copil. Cât despre Aram de 17 ani...să zicem doar că a ales-o pe Airi mai mult sau mai puțin constrâns de împrejurări ^^”.

Una peste alta, e un manga destul de simpatic, ceva pe care îți poți pierde o zi când n-ai altceva de făcut. Pentru fanii artei lui Matsuri Hino, care citesc Vampire Knight doar pentru grafică, neaparat aruncați un ochi şi peste Meru Puri, sigur nu veți fi dezamăgiți. Pentru iubitorii de shojo care nu sunt încă prea convinşi, vă mai spun doar că povestea are un sfârşit foarte simpatic şi că o veți avea în gând mult timp după ce terminați.

Şi nu în ultimul rând, pentru cei neconvinşi sau care ați citit articolul acesta doar fiindcă nu aveați altceva mai bun de făcut, vă mulțumesc pentru atenție şi sper ca în alt număr să scriu despre ceva pe gustul vostru. Over and out.



Hecate's work

Hecate's work

Damn it, I thought we'd be done for sure this time...
This really sucks, I bet it will just be more photo shoots, more boring paper-work to complete and other stuff like that I'm fed up
I'm fed up, this way I'll waste my youth before becoming a model...
HA HA HA
You think too much
Actually, you two have to sleep with me
I've looked through your portofolios
You two have good reco-mandations, so it's ok, you'll make it easy in this industry
Only a few more de-tails are left to be set...
Hey, umm...listen... we don't wanna get in trouble with your parents and the boss so...
Why don't you just be a good teenager and settle for a beer and a lap-dance?
You for real? OMG! I didn't know you guys swing that way!
Me nei-ther! What's gotten into you?!
No freaking way!
I'm not letting anyone touch my girlfriend!
S**T!
Actually, now I'm even more eager.
Nothing, I just thought he might freak out and give up ...

Thankyou very much for this
I didn't think you'd bother ...
IDIOT! It's not my habbit to make sick people evenmore ill!
I would have understood requesting a good book, or even porn...BUT MANGA?!
At my age...!!
THUD
But what is up in that head of yours?To think that you still read manga at your age!!!
Shut up and go to sleep! Can't you see I'm busy reading this?
BOOF!!!
But if you'd see the latest number of...

88

THE CHOCOLATE RITUAL *Copyright 1993, John Shepard,*
Performed at Dragonfest, August 1993

Materials required: On the altar there are brown candles; a Tootsie Roll (the great big one -as the athame;) a large glass with milk in it, (the chalice;) A small dish of Nestle's Quik and a spoon; a small dish of chocolate sprinkles; a plate of cupcakes and some Yoo-Hoo along with a goblet.

CLEANSE THE SACRED SPACE: (Take the small bowl of chocolate sprinkles)

Chocolate sprinkles where thou art cast
No calories in thy presence last.
Let no fat adhere to me,
And as I will So Mote It BE!

Nestle's Quik where thou art cast
Turn this milk to chocolate, fast.
Let all good things come to me,
And make my milk all chocolatey!

CAST THE CIRCLE (using a tootsie roll):

CALL THE QUARTERS:

Mousse of the East, Fluffy one!
Great prince of the palace of dessert.
Be present, we pray thee,
And guard this circle from all moochers
Approaching from the East.

Fondue of the South, Molten One!
Great prince of the palace of decadence.
Be present we pray thee,
And guard this circle from all diets
Approaching from the south.

Cocoa of the west, Satisfying One!
Great prince of the palace of thirst.
Be present we pray thee,
And guard this circle from all carob
Approaching from the West.

Rocky Road of the North, Cold one!
Great prince of the palace of crunchy.
Be present we pray thee,
And guard this circle from all cheap imitations
Approaching from the North.

CUPCAKES & YOO-HOO:
(The blessing of the Yoo-Hoo)

HP: Be it known that milk chocolate is not better than dark chocolate.
HPS: Nor is dark chocolate better than milk chocolate.
HP: For both are better than the falsely named 'white chocolate,'
HPS: And neither one is carob.
HP: As the frosting is to the cupcake,
HPS: So the creamy nougat is to the Milky Way Bar.
BOTH:And when they are eaten, they are yummy in truth, for there is no greater snack in all the world than one made of chocolate.

(The blessing of the cupcakes)

HP: Frosting is keen,
HPS: And the filling is neat.
BOTH: Great Goddess! Let's eat!
Feasting and drinking (chocolate liquer, if possible,) music and dance.
Dismiss Quarters.
HPS: Oh, ye mighty goodies of the _____,
We thank you for attending our rites and guarding our circle
And ere you depart for your sweet and sticky realms,
We say unto you, "N-E-S-T-L-E-S, Nestles makes the very best."
ALL: "Chooooc-laaate."
(After all quarters have been dismissed, give a final, satisfying belch at the East.)
Close circle.

HP: high priest
HPS: high priestess

Colectivu' de redacţie

Angel: Finger

Seraphim: Tzakey

Seraphim: NephThys

Archangel: Hecate

Archangel: Kykyo13

Textele paginilor de manga prezentate nu sunt originale. Toate drepturile sunt rezervate autorilor acestor serii.